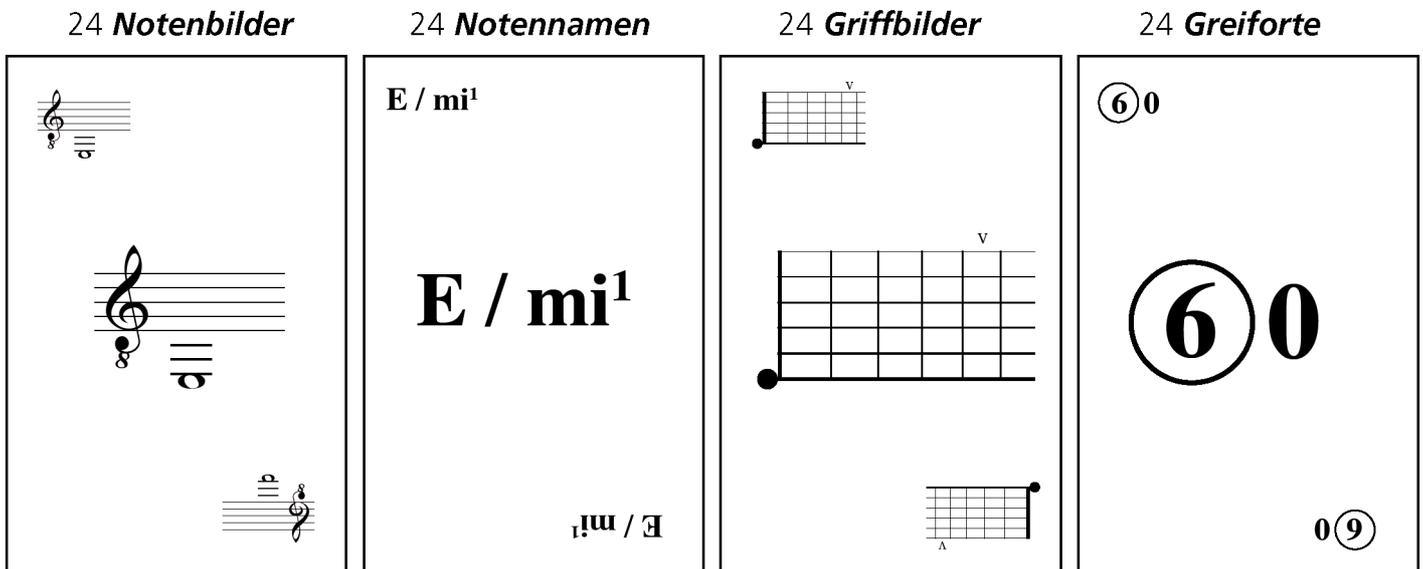


Spielanleitungen

Das Spiel umfasst 96 Karten, die für jede Saite die 4 Stammtöne (Töne ohne Versetzungszeichen) bis zum 5. Bund darstellen. Somit gibt es je doppelte Notenbilder und Notennamen für A, d, g, h, c¹ und e¹.



Gemäss unserer Erfahrung ist es für die unten beschriebenen Spiele sinnvoll, 24 Karten auszusortieren. Dies ergibt 6 Töne mit allen Angaben (Notenbild, Notennamen, Griffbild, Greifort) oder 12 Töne mit zwei Angaben (z.B. Notename und Notenbild). Bei Bedarf kann die Anzahl Spielkarten natürlich angepasst werden.

Im folgenden unterscheiden wir die Spielarten nach Anzahl und Qualifikation der Personen, die mitspielen. Der Begriff „Lehrkraft“ steht für eine Person, die alle Töne in allen Angaben sicher kennt oder sich mit Hilfe der Lösungsblätter schnell und sicher informieren kann.

SchülerIn und Lehrkraft

Töne beschreiben:

Ich habe das Notenbild vom eingestrichenen e. Man spielt es auf der ersten Saite leer.

Ich habe den Notennamen vom eingestrichenen e. Man spielt es auf der ersten Saite leer.

Ich habe das Griffbild von der ersten Saite leer. Dort befindet sich das eingestrichene e.

Ich habe den Greifort von der ersten Saite leer. Dort befindet sich das eingestrichene e.

SchülerIn und Lehrkraft (Lehrkraft nur zur Kontrolle und Unterstützung)

Karten sortieren:

Beim Lernen der vier Arten (Notenbild, Notennamen, Griffbild oder Greifort) kann das Sortieren der Karten helfen, das Auge zu schärfen. Es werden z.B. nur die Notenbilder herausgenommen und sortiert.

Sortierweisen:

- vom tiefsten Ton zum höchsten Ton (gleiche Töne nebeneinander legen)
- alle Töne, die auf der gleichen Saite gespielt werden können, zueinander und innerhalb dieser Gruppen dann nach Tonhöhe von tief zu hoch

Karten ergänzen:

Die Lehrkraft gibt von jedem Ton eine Karte (z.B. Griffbild) vor. Die drei fehlenden Karten dieses Tons (Notenbild, Notennamen, Greifort) müssen ergänzt werden. (Zu dieser Spielvariante finden sich Vorlagen unter www.guitarweb.ch/kartenspiel.)

1 Schüler und Lehrkraft / 2 fortgeschrittene SchülerInnen alleine

Quartett:

6 Töne aussuchen (6 x 4 Karten = 24 Karten)

Jeder Spieler erhält 8 Karten. Es bleibt ein Kartenstock zu 8 Karten zum Aufnehmen auf dem Tisch. Nun muss versucht werden, ein vollständiges Quartett zu einem Ton zu bilden (Notenbild, Notennamen, Griffbild, Greifort), indem man die fehlenden Karten vom Mitspieler erfragt – oder sie im Laufe des Spieles vom Kartenstock aufnimmt.

Wer eine Karte von einem Mitspieler erhält, darf weiterfragen. Wenn man keine Karte erhält, muss man eine Karte vom Kartenstock aufnehmen und der andere Spieler darf fragen.

Formulierungsbeispiele für die korrekten Fragen mit dem kleinen f, 4. Saite, 3. Bund:

Ich hätte gerne von Dir das Notenbild „kleines f, 4. Saite, 3. Bund“.

Ich hätte gerne von Dir den Notennamen „kleines f, 4. Saite, 3. Bund“.

Ich hätte gerne von Dir das Griffbild „4. Saite, 3. Bund; dies ist ein kleines f“.

Ich hätte gerne von Dir den Greifort „4. Saite, 3. Bund; dies ist ein kleines f“.

Das Problem bei dieser Spielform besteht darin, dass die beteiligten Schüler die Karten schon sicher beherrschen müssen, um keine falschen Auskünfte zu geben. Deshalb kann es sinnvoll sein, als Lehrkraft beobachtend zur Seite zu stehen.

2 Schüler und Lehrkraft / 3 fortgeschrittene SchülerInnen alleine

Quartett:

6 Töne aussuchen (6 x 4 Karten = 24 Karten)

Jeder Spieler erhält 8 Karten. Nun muss versucht werden, ein vollständiges Quartett zu einem Ton zu bilden (Notenbild, Notennamen, Griffbild, Greifort), indem man die fehlenden Karten bei einem Mitspieler erfragt. Wer eine Karte von einem Mitspieler erhält, darf weiterfragen. Wenn man keine Karte erhält, darf der nächste Spieler fragen.

SchülerIn selbständig

Karten heraussuchen:

6 Töne aussuchen und die entsprechenden 24 Karten heraussuchen (6 x 4 Karten = 24 Karten). Einen Ton als gesuchten Ton auswählen. Metronom z.B. auf 60 im 2/4-Takt; jeden 2. Schlag eine Karte legen und die vier passenden Karten zu erkennen versuchen und herauslegen. Selbständige Kontrolle mit Hilfe der Lösungsblätter.

Karten sortieren:

Beim Lernen der vier Arten (Notenbild, Notennamen, Griffbild oder Greifort) kann das Sortieren der Karten helfen, das Auge zu schärfen. Es werden z.B. nur die Notenbilder herausgenommen und sortiert.

Sortierweisen:

- vom tiefsten Ton zum höchsten Ton (gleiche Töne nebeneinander legen)
- alle Töne, die auf der gleichen Saite gespielt werden können, zueinander und innerhalb dieser Gruppen dann nach Tonhöhe von tief zu hoch

Selbständige Kontrolle mit Hilfe der Lösungsblätter.

Karten ergänzen:

Die Lehrkraft gibt von jedem Ton eine Karte (z.B. Griffbild) vor. Die drei fehlenden Karten dieses Tons (Notenbild, Notennamen, Greifort) müssen ergänzt werden. (Zu dieser Spielvariante finden sich Vorlagen unter www.guitarweb.ch/kartenspiel.) Selbständige Kontrolle mit Hilfe der Lösungsblätter.

Wir sind dankbar, wenn Sie uns Ihre eigene Spielideen, die sich bewährt haben, mitteilen und sie so allen AnwenderInnen des Kartenspiels zur Verfügung stellen.

Herzlichen Dank!